

Monkobodzky, Sergio

Las prácticas lúdicas en un espacio público: ¿Cómo juegan el juego y el espacio en un parque público?

10mo Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias

9 al 13 de septiembre de 2013

CITA SUGERIDA:

Monkobodzky, S. (2013) Las prácticas lúdicas en un espacio público: ¿Cómo juegan el juego y el espacio en un parque público? [en línea]. 10mo Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias, 9 al 13 de septiembre de 2013, La Plata. En Memoria Académica. Disponible en:
http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.3093/ev.3093.pdf

Documento disponible para su consulta y descarga en **Memoria Académica**, repositorio institucional de la **Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación (FaHCE)** de la **Universidad Nacional de La Plata**. Gestionado por **Bibhuma**, biblioteca de la FaHCE.

Para más información consulte los sitios:

<http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar>

<http://www.bibhuma.fahce.unlp.edu.ar>



Esta obra está bajo licencia 2.5 de Creative Commons Argentina.
Atribución-No comercial-Sin obras derivadas 2.5

LAS PRÁCTICAS LÚDICAS EN UN ESPACIO PÚBLICO **¿Cómo juegan el juego y el espacio en un parque público?**

Sergio Monkobodzky

UNLP, UNLU, ISEF N°1 Romero Brest, Istlyr

sergiomonko@gmail.com

RESUMEN

Esta investigación abordó la relación del juego y el espacio a partir de las elecciones de los sujetos. Este escrito indagó sobre las prácticas lúdicas que realizan los sujetos en un parque público, el parque Saavedra. Las mismas se pudieron agrupar, según los registros efectuados, en: prácticas lúdicas realizadas por los sujetos en forma sistemática (por lo menos se repiten una vez por semana) y en prácticas lúdicas efectuadas por los agentes sociales en forma no sistemática.

Se pudo establecer una relación, entre el primer grupo y los sujetos que arribaban al parque teniendo el juego y el espacio elegido a priori; y se halló también una correspondencia entre el segundo grupo y los sujetos que llegaban al espacio verde sin haber seleccionado sus juegos y sus espacios donde realizarlos.

Esta investigación presentó una visión de los espacios urbanos en general particularizando los parques públicos como escenarios de las prácticas lúdicas de los sujetos. Se describieron luego las mismas para poder analizar y reflexionar si los juegos realizados por los sujetos condicionan el espacio donde se efectúan o es el espacio elegido por los sujetos que condiciona la elección de los juegos.

Palabras claves: juego, espacio, parque público

LAS PRÁCTICAS LÚDICAS EN UN ESPACIO PÚBLICO **¿Cómo juegan el juego y el espacio en un parque público?**

Sergio Monkobodzky

UNLP, UNLU, ISEF N°1 Romero Brest, Istlyr

sergiomonko@gmail.com

Jugando en un parque Público

Este escrito es parte de una investigación que se realizó en el parque Saavedra de la Ciudad de Buenos Aires centrada en la temática del juego y el espacio

Se indagó sobre las características que poseían las prácticas lúdicas realizadas por los sujetos. Los interrogantes principales que surgieron para abordar el objeto de estudio fueron: ¿quiénes eran los sujetos que concurrían a un parque público a efectuar sus prácticas lúdicas?, ¿Qué prácticas elegían? y ¿cuáles eran los espacios seleccionados por los sujetos para realizarlas?

Este escrito se orienta a describir, analizar y reflexionar sobre las características de las prácticas lúdicas realizadas por los sujetos y a profundizar la relación existente entre la práctica lúdica elegida por los sujetos y la selección del espacio donde se realizan. A partir de lo expuesto anteriormente, surgen nuevos interrogantes: ¿Cuándo eligen los sujetos los juegos que realizarán en el parque ya sea que se efectuaran en forma sistemática o de manera no sistemática? y si ¿existe algún patrón común que los pueda relacionar para su análisis y reflexión?

Según los registros realizados en el parque Saavedra hay grupos de sujetos que arriban al parque con *el juego seleccionado a priori*. Esto quiere decir que la convocatoria e invitación se realizó para jugar un determinado juego que ya estaba elegido con anterioridad al arribo al espacio verde. Los ejemplos registrados fueron: el grupo que realizó el voley 6 vs. 6, los jugadores del voley 3 vs. 3, los sujetos que practicaban un fútbol de todos vs todos, los jóvenes del fútbol 9 vs. 9, los asistentes al club de tejo y los sujetos que practicaban malabares. Todos estos grupos realizaban en forma semanal su práctica lúdica, respetando el horario y el espacio que utilizaban frecuentemente. Se pudo registrar que los sujetos que realizaban sus prácticas lúdicas *en forma*

sistemática ya tenían su espacio de juego seleccionado. Y que éste operaba como lugar de encuentro.

Por otro lado se pudo observar que los sujetos que realizaban sus prácticas lúdicas *en forma no sistemática, no tenían a priori elegido el juego* y de acuerdo al espacio elegido recreaban el mismo para efectuar su juego. De acuerdo a los registros efectuados los sujetos realizaban: situaciones de juego extraídas del fútbol que incluían pases, y hacer gol en el arco independientemente de la cantidad de jugadores por equipo, juegos con instrumentos que comprendían golpear con paletas o raquetas pelotas de tenis, ultimate (lanzamiento de un disco volador) y juegos con elementos naturales del parque como los observados en el palenque (tronco de madera). Otros juegos que se observaron fueron: “la botellita” (1), un grupo de niños intentando colgar en un árbol unas zapatillas unidas por los cordones, un joven que lanzaba una pelota pequeña con su palo de hockey para que su perro la atrape y por último dos adolescentes que se trasladaban haciendo equilibrio en dos bovinas gigantes de cables a las que hacían rodar.

Por último se observó una dinámica nueva para la familia que es el “fútbol familiar”. Se pudo observar en reiteradas oportunidades como las familias formadas por mujeres y varones luego de almorzar o tomar mate realizaban en forma conjunta un partido de fútbol con la participación de todos

Prácticas lúdicas registradas en forma sistemática en el parque Saavedra

Para este escrito se consideraron solamente los sujetos que practicaban juegos de voley: el grupo que realizaba un voley de 6 vs 6 y el grupo que efectuaba un voley de 3 vs 3

Grupo de voley de 6 vs 6: en un sector del parque se nucleaban todos los domingos desde las 16 hs hasta las 20 hs un grupo de adolescentes, jóvenes y adultos mayores que juegan al voley generalmente de 6 jugadores por equipo. Era un grupo mixto de aproximadamente 15-20 sujetos, con una presencia mayoritaria de varones.

Grupo de voley 3 vs 3: este grupo de voley 3 vs 3 se reúne todos los domingos entre las 16.30 hs y las 20.30 hs durante el verano. Está conformado por 8-10 jóvenes entre 20 y 25 años, pertenecientes a la comunidad paraguaya. La

cancha es artesanal. Una parte de la misma está atada a un poste de luz, y la otra a un árbol. Los límites están marcados con sogas. Los campos son reducidos para poder jugar de 3 vs 3. La vestimenta es simple. Llamó la atención que había tres jugadores realizando la actividad sin calzado.

Lo primero para destacar es que ambos grupos se encontraban realizando su actividad a escasos 100 metros aproximadamente. En ningún momento hubo indicios de acercamiento o propuestas para realizar un partido en conjunto. Un grupo realizaba un juego de 3 vs 3 y el otro de 6 vs 6, aunque eventualmente puede haber un partido con menos jugadores. A pesar de pertenecer el juego a un mismo espectro deportivo y si bien las reglas en su mayoría son similares hay algunas diferencias. Por ejemplo: los jóvenes de la comunidad paraguaya permiten llevar con las dos manos la pelota en la recepción. En relación al formato del juego el grupo que juega 6 vs 6 puede realizar un juego de 3 vs 3 tomando todo el campo de juego pero aceptando la posibilidad de un pique previo. En cuanto al aspecto social las mujeres de la comunidad paraguaya no participaban del juego pero sí compartían la actividad como público. A determinada hora, cuando finalizan los partidos, dejan solos a los varones, y se retiran del parque.

Un primer análisis y reflexión desde una perspectiva del juego (2)

Pavía V. (2006) considera que la forma y el modo constituyen dos variables importantes para comenzar a comprender el juego. La forma está más vinculada a la actividad, en cambio el modo está relacionado con el sujeto. La forma se refiere la apariencia singular de un juego. El autor define al modo como la manera particular que adopta el jugador de ponerse en situación de juego, de acoplarse a la actividad propuesta. Implica una manera libremente elegida que expresa una perspectiva personal. Agrega el autor argentino que la libertad de elegir se ve influenciada por el contexto social e histórico.

El modo se emparenta en un punto con la actitud y con el deseo del sujeto lo que origina la fuerza incentivadora del juego. Esta combinación entre actitud y deseo por parte del sujeto y por otro lado la atmósfera particular del juego en lo referido a ser disparador de emociones (no sólo alegría, sino también puede incluir tristezas, decepciones, etc.) conforman la esencia del juego y lo diferencian de otras situaciones de la vida cotidiana. Se relaciona también con

el hecho de que la disposición personal a jugar de un modo determinado incluye componentes cognitivos y afectivos, individuales y colectivos que posibilitan y condicionan el modo lúdico.

En los juegos registrados de voley llamó la atención las diferencias existentes en las dos prácticas lúdicas. Desde el concepto de forma se pudo observar cambios relativos a la estructura de superficie: se podía llevar la pelota con ambas manos y también arrastrarla en la devolución del saque. Sorprendió a los ojos del observador la particularidad que tres integrantes de uno de los grupos de 3 vs. 3 jugarán descalzos en un terreno que tenía pasto pero no era precisamente suave. Considerando el concepto de modo lúdico de Pavía se observó que esta singularidad provenía de una pauta y costumbre cultural de la comunidad paraguaya. El origen de esta característica forma parte de las disposiciones que son parte del sujeto y que están influenciadas por el contexto social e histórico. Y que son desplegadas en un país distinto.

Prácticas lúdicas realizadas en forma no sistemática en el parque Saavedra

Los juegos registrados fueron muy distintos y muy variados. Se observaron juegos con elementos y juegos sin elementos, juegos extraídos de situaciones deportivas y juegos más tradicionales como la botellita. Se advierte las diferentes situaciones a lo que los sujetos denominan juego tal como se ha explicitado en el abordaje del juego desde otras ciencias. En todas las prácticas registradas se pudieron observar lo explicitado por Navarro Adelantado V. (2002) en referencia a la evolución y significado del juego y el jugar, binomio que mantiene dos rasgos fundamentales con el paso del tiempo: la acción de jugar y la diversión-recreación.

De acuerdo a la clasificación de Caillois R. (1958) en las prácticas lúdicas realizadas por los sujetos en forma no sistemática se registraron juegos en los que predominaba el vértigo, llinx. Se pudo observar así como los dos adolescentes que se trasladaban por los senderos sobre las bovinas gigantes a un grupo de niños que sostenían una lona extendida e impulsaban a uno de ellos que estaba en el centro hacia arriba.

También se reconocieron prácticas lúdicas que estaban asociadas al Ludus, más precisamente a la acepción del mismo relativa al placer que está orientado en la experiencia de resolver una dificultad creada a propósito, arbitrariamente definida; el hecho de llevarla a cabo no reporta ninguna otra ventaja que la alegría íntima de haberla resuelta. Es el ejemplo de los niños que intentaban colgar en un árbol un par de zapatillas atadas por los cordones, el joven que lanzaba una pelota con un palo de jockey para que su perro la trajera en la boca o los niños que lanzaban el frisbée intentando que le llegue en forma cómoda a sus compañeros.

El juego de la botellita realizado en un grupo de niños y niñas entre 10 y 12 años recuerda lo explicitado por Gerlero J. (2004) acerca que las actividades cercanas al Ludus (3) no son patrimonio exclusivo de un grupo de jugadores, se convierten en una práctica social. Las reglas elementos esenciales de los juegos son acordadas por los jugadores; se orientan hacia el polo del Ludus configurándose un mayor control de los impulsos del juego a través de reglas que provienen del contexto social. En algún momento estos juegos se comienzan a repetir en su estructura y son parte del bagaje cultural de un grupo social.

En las prácticas lúdicas realizadas en forma no sistemática emerge con gran vigor la fuerza incentivadora del juego. Lo que Pavía (2006) refiere en el modo lúdico, en relación a que en el juego, se puede observar la actitud y el deseo del sujeto asociados con su manera de jugar, resultante de un contexto social e histórico. A los ojos de un observador hay hechos que no se pueden comprender sin incluir la búsqueda de la gratificación de los sujetos en el juego. Caillois R. (1958) y Gerlero J (2004) coinciden en lo singular que resulta el juego para los sujetos y la búsqueda del placer inmersa en el mundo de las emociones.

Pavía (2006) considera que la confianza y el permiso son dos aspectos importantes incluidos en el juego. La confianza y el permiso permiten jugar el juego. Por el contrario la desconfianza o bajo umbral de permiso dificultan la relación del mismo. Se pueden relacionar estos términos con el concepto de resistencia al cambio, resistencia a lo nuevo de Pichón Riviére (1985).

Estas características explicitadas por Pavía (2006) y Pichón Riviére (1985) predominan en las prácticas lúdicas realizadas en forma no sistemática. Los sujetos se encuentran en el parque y necesitan de cierto grado de confianza y permiso para desplegar sus juegos. También las prácticas lúdicas observadas requirieron un mayor grado de plasticidad por parte de los jugadores.

Considerando la clasificación de juegos de Caillois (1958) se observó que en las prácticas lúdicas de los sujetos que concurren al parque con la práctica lúdica ya elegida (con excepción del grupo que hace malabares) existe una predominancia de los juegos de agón, asociados a una acepción del Ludus que remite ya a pautas culturales y aceptadas por la sociedad.

En cambio en las prácticas lúdicas de los sujetos que arriban al parque sin haber elegido el juego *a priori* se registraron juegos relacionados al vértigo, llinx. También se visualizaron prácticas lúdicas orientadas al Ludus, dónde los jugadores se plantearon un desafío previo, encontrando la gratificación en la superación del mismo. Como por ejemplo el grupo de niños que jugaban a colgar las zapatillas atadas en un árbol.

Una primera visión de las prácticas lúdicas desde una óptica espacial (4)

Las principales diferencias entre los sujetos que concurren al parque con el espacio, donde realizarán su práctica lúdica, *elegido a priori* y los agentes sociales que llegan al parque *sin haber seleccionado a priori el espacio* que utilizarán para su práctica lúdica fueron:

1. En las prácticas lúdicas realizadas por los sujetos en forma sistemática se registró la presencia de sujetos que observaban los partidos de voley, fútbol y tejo. Algunos de ellos estaban esperando su turno para jugar, otros solamente miraban los juegos. Había mujeres, niños, jóvenes y adultos. En cambio en las prácticas lúdicas no sistemáticas no existía esta diferencia entre el espacio de juego y el campo de juego (Calmels, 2001). Había una con-fusión, donde ambos se entrelazaban. Los límites del campo de juego en general no estaban acordados como por ejemplo el joven que lanzaba la pelota de hockey a su perro o el grupo de niños que jugaban a lanzarse un disco volador o frisbee.
2. Los espacios de las prácticas lúdicas realizadas por los sujetos en forma sistemática en el parque Saavedra se pueden considerar como espacios socio

recreativos. Los espacios de juego del fútbol, del voley y del tejo se pueden analizar esencialmente través del concepto de amenidad de Atkinson y Robinson citados por Pavía (2005). Conjugan la atracción, el placer con la defensa y preservación del lugar. La realización sistemática de los juegos permite una mayor apropiación del lugar. En el caso de los espacios de las prácticas lúdicas realizadas por los agentes sociales en forma no sistemática se acentúa más la cualidad de lo atractivo y placentero que la formación de deseos de preservación y defensa.

3. Según Pavía (2005) el sitio alude a la condición de espacio perfectamente ubicable y situado, independientemente que alguien lo use y se convierte en lugar a través de un proceso de mayor vinculación de los sujetos con el juego que los convoca. En las prácticas lúdicas realizadas por los sujetos en forma sistemática se pudo observar como los grupos se apropiaron de su lugar. Éste ya estaba elegido a priori y funcionaba como punto de encuentro. En las prácticas lúdicas efectuadas en forma no sistemática no hubo indicio de apropiación del lugar. La práctica lúdica se realizó en forma ocasional y el espacio para efectuarla se eligió una vez que los sujetos arribaron al parque

A modo de cierre

De acuerdo a la frecuencia de las prácticas lúdicas realizadas por los sujetos y en referencia al momento de elección del juego se pudo concluir en este capítulo que: *las prácticas lúdicas que realizaban los sujetos en forma sistemática, es decir aquellas que tenían por lo menos una repetición semana a semana, coincidían con las prácticas lúdicas efectuadas por los sujetos que ya habían elegido a priori su juego.* Del mismo modo se pudo considerar que coinciden generalmente *las prácticas lúdicas ejecutadas por los sujetos en forma no sistemática, o sea, que no se registró una reiteración de la misma en una unidad de tiempo semanal, con las prácticas realizadas por los sujetos que arriban al parque sin haber elegido su juego a priori.*

Desde un enfoque espacial coincidieron las prácticas lúdicas efectuadas en forma sistemática por los sujetos en el parque con la elección a priori del espacio donde los agentes sociales realizaron sus prácticas lúdicas. Y se pudo comprobar que generalmente coinciden los sujetos que realizan las prácticas

lúdicas en forma no sistemática con los sujetos que arriban al parque sin haber elegido a priori el espacio donde realizarán sus prácticas.

Notas

(1) La botellita es un juego que se realiza con todos los jugadores sentados conformando un círculo. Uno de los integrantes hace girar una botella. Una vez que terminó su movimiento le tiene que dar un beso al jugador/a que es apuntado/a por el pico de la botella.

(2) Para este escrito se seleccionó una visión extremadamente sintética del análisis y reflexión que se realizó en la investigación

(3) El Ludus según la clasificación de juegos de Caillois (1958), se refiere a un principio de diversión con la necesidad de someterlo a convenciones arbitrarias e imperativas

(4) Para este escrito se realizó una síntesis muy reducida del análisis realizado en la investigación

BIBLIOGRAFÍA

Caillois Rogers (1958), *Teoría de los juegos*. Barcelona, Seix Barral

Calmels, D. (2001), *Espacio Habitado*. Buenos Aires, Novedades Educativas

Gerlero J. (2004) *¿Ocio, Tiempo libre o Recreación?* Neuquén, Educo

Huizinga Johan (2007), *Homo Ludens*. Madrid, Alianza / Emecé

Navarro Adelantado, V. (2002) *El afán de jugar*. Barcelona, Inde

Pavía, V. (2006) *Jugar de un modo lúdico*. Buenos Aires, Noveduc.

Pavía, V. (2005) *El Patio Escolar: el juego en libertad controlada*. Buenos Aires, Noveduc

Pichón Riviere E. (1985) *.El proceso grupal*. Buenos Aires, Nueva Visión